



## 2019年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2018年7月30日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東  
 コード番号 9697 URL <http://www.capcom.co.jp/>  
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)辻本 春弘  
 問合せ先責任者 (役職名)取締役専務執行役員 (氏名)野村 謙吉 (TEL) 06(6920)3605  
 四半期報告書提出予定日 2018年7月30日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 2019年3月期第1四半期の連結業績(2018年4月1日～2018年6月30日)

#### (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2019年3月期第1四半期	17,204	46.5	5,106	550.8	5,492	610.6	3,903	648.6
2018年3月期第1四半期	11,746	7.5	784	—	772	—	521	—

(注) 包括利益 2019年3月期第1四半期 4,288百万円 (362.0%) 2018年3月期第1四半期 928百万円 (—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2019年3月期第1四半期	35 65	—
2018年3月期第1四半期	4 76	—

(注) 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期純利益」を算定しております。

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2019年3月期第1四半期	120,220	87,792	73.0
2018年3月期	124,829	85,421	68.4

(参考) 自己資本 2019年3月期第1四半期 87,792百万円 2018年3月期 85,421百万円

(注) 「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2018年3月期については遡及適用後の数値を記載しております。

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2018年3月期	—	25 00	—	35 00	60 00
2019年3月期	—				
2019年3月期(予想)		15 00	—	15 00	30 00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2. 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、2018年3月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。

### 3. 2019年3月期の連結業績予想（2018年4月1日～2019年3月31日）

（%表示は、対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	96,000	1.6	17,000	6.0	16,500	8.2	12,000	9.7	109 60

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

#### ※ 注記事項

（1）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無

（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

新規 一社（社名）— 、除外 一社（社名）—

（2）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

（注）詳細は、添付資料9ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（4）四半期連結財務諸表に関する注記事項（四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用）」をご覧ください。

（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

（4）発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）

2019年3月期1Q	135,446,488株	2018年3月期	135,446,488株
2019年3月期1Q	25,957,660株	2018年3月期	25,957,288株
2019年3月期1Q	109,489,012株	2018年3月期1Q	109,492,466株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

（注）2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」および「期中平均株式数」を算定しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士または監査法人の四半期レビューの対象外です

#### ※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件および業績予想のご利用に当たっての注意事項等については、添付資料3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

当第1四半期における当業界は、家庭用ゲームにおいてAI（人工知能）の導入や高精細な映像の取り込み等、ハイテク化や高度化が日進月歩で進むとともに、日本政府のコンテンツ産業の成長戦略である「クールジャパン」にeスポーツが明記されるなど、変化の波が押し寄せてまいりました。

このような環境のもと、当社は米国ロサンゼルスで開催した世界最大級のゲーム見本市「E3」において発表した「バイオハザード RE:2」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）が来場者の大きな反響を呼んだほか、10年ぶりのシリーズ最新作となる「デビル メイ クライ5」（Xbox One、プレイステーション 4、パソコン用）も強い関心を示すなど、当期二大タイトルの来年投入に向けて期待が膨らんでまいりました。また、今年1月の発売から圧倒的な人気により大旋風を巻き起こした「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション 4、Xbox One用）が続伸したほか、利幅が大きいリピート販売も伸びいたしました。

この結果、当第1四半期の売上高は172億4百万円（前年同期比46.5%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益51億6百万円（前年同期比550.8%増）、経常利益54億92百万円（前年同期比610.6%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益39億3百万円（前年同期比648.6%増）となりました。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

## ① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、前期に快進撃を続けた「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション 4、Xbox One用）がユーザー層の拡大により人気が続いたほか、ワールドワイドで大ヒットを放ったことによる国際ブランドの確立によりIP基盤が拡充いたしました。また、海外で発売した新作タイトルの「ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション」（プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）が健闘したほか、Nintendo Switch向け「ロックマン クラシックス コレクション」、「ロックマン クラシックス コレクション 2」および「ロックマン クラシックス コレクション 1+2」も固定ファンや根強いブランド力により底堅い売行きを示しました。

加えて、利益率が高いリピータタイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。さらに、将来の多様なデジタルコンテンツ展開を見据えて「バイオハザード 7 レジデント イービル クラウド バージョン」（Nintendo Switch用）のストーリーミング配信を開始いたしました。

この結果、売上高は137億82百万円（前年同期比79.3%増）、営業利益57億35百万円（前年同期比242.2%増）となりました。

## ② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、「安・近・短」の身近な娯楽施設として回復基調のもと、多様な顧客に対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、快適な店舗運営など地域密着型の集客展開により顧客の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

新規出店といたしましては、広島県に1店舗オープンしましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は23億81百万円（前年同期比6.0%増）、営業利益1億43百万円（前年同期比12.1%増）となりました。

## ③ アミューズメント機器事業

パチスロ機部門は、市況軟化のもと「大神」を発売したものの、消費マインドの低下や施設オペレーターの投資抑制などにより、需要は減退し伸び悩みました。

また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は3億76百万円（前年同期比73.1%減）、営業損失1億54百万円（前年同期は営業損失2億29百万円）となりました。

## ④ その他事業

その他事業につきましては、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は6億64百万円（前年同期比59.9%増）、営業利益4億11百万円（前年同期比122.6%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ46億9百万円減少し1,202億20百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」42億11百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」71億44百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ69億80百万円減少し324億27百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」34億25百万円および「賞与引当金」10億61百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ23億71百万円増加し877億92百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」39億3百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」19億16百万円によるものであります。

なお、「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号 平成30年2月16日）等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較を行っております。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年3月期の連結業績予想につきましては、2018年5月8日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2018年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	46,539	45,676
受取手形及び売掛金	12,930	5,785
商品及び製品	1,102	1,348
仕掛品	1,349	1,581
原材料及び貯蔵品	1,616	1,567
ゲームソフト仕掛品	25,635	29,847
その他	3,371	3,462
貸倒引当金	△34	△8
流動資産合計	92,511	89,260
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	11,106	11,180
その他(純額)	9,691	9,352
有形固定資産合計	20,797	20,532
無形固定資産		
	725	661
投資その他の資産		
その他	10,819	9,790
貸倒引当金	△24	△24
投資その他の資産合計	10,795	9,766
固定資産合計	32,318	30,959
資産合計	124,829	120,220
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,625	3,519
電子記録債務	839	733
1年内返済予定の長期借入金	1,473	1,462
未払法人税等	4,453	1,027
賞与引当金	2,866	1,805
その他	14,011	10,790
流動負債合計	26,271	19,340
固定負債		
長期借入金	8,315	8,165
退職給付に係る負債	2,819	2,882
その他	2,003	2,040
固定負債合計	13,137	13,087
負債合計	39,408	32,427

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2018年6月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,328	21,328
利益剰余金	53,602	55,590
自己株式	△21,454	△21,455
株主資本合計	86,716	88,703
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	139	86
為替換算調整勘定	△1,142	△711
退職給付に係る調整累計額	△292	△285
その他の包括利益累計額合計	△1,295	△911
純資産合計	85,421	87,792
負債純資産合計	124,829	120,220

## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

## 四半期連結損益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2017年4月1日 至2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年6月30日)
売上高	11,746	17,204
売上原価	7,354	8,558
売上総利益	4,391	8,646
販売費及び一般管理費	3,607	3,539
営業利益	784	5,106
営業外収益		
受取利息	13	25
受取配当金	7	8
為替差益	9	371
その他	14	28
営業外収益合計	45	433
営業外費用		
支払利息	27	20
支払手数料	15	17
和解金	13	—
その他	0	8
営業外費用合計	56	46
経常利益	772	5,492
特別損失		
固定資産除売却損	28	13
特別損失合計	28	13
税金等調整前四半期純利益	744	5,479
法人税、住民税及び事業税	340	667
法人税等調整額	△116	907
法人税等合計	223	1,575
四半期純利益	521	3,903
親会社株主に帰属する四半期純利益	521	3,903



## 四半期連結包括利益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2017年4月1日 至2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年6月30日)
四半期純利益	521	3,903
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	62	△53
為替換算調整勘定	336	431
退職給付に係る調整額	7	6
その他の包括利益合計	406	384
四半期包括利益	928	4,288
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	928	4,288
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2017年4月1日 至2017年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年6月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	744	5,479
減価償却費	1,145	854
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△13	△25
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,025	△1,063
受取利息及び受取配当金	△19	△33
支払利息	27	20
為替差損益(△は益)	△16	△108
固定資産除売却損益(△は益)	28	13
売上債権の増減額(△は増加)	15,454	7,303
たな卸資産の増減額(△は増加)	△208	△416
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△4,495	△4,073
仕入債務の増減額(△は減少)	△3,997	763
その他	159	△3,493
小計	7,782	5,221
利息及び配当金の受取額	19	34
利息の支払額	△14	△9
法人税等の支払額	△1,034	△3,569
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,754	1,676
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△761	△655
有形固定資産の売却による収入	0	-
無形固定資産の取得による支出	△31	△4
その他	△0	△0
投資活動によるキャッシュ・フロー	△794	△661
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△5,000	-
長期借入金の返済による支出	△160	△160
自己株式の取得による支出	△0	△0
配当金の支払額	△1,369	△1,916
その他	△142	△104
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,673	△2,182
現金及び現金同等物に係る換算差額	411	305
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△301	△862
現金及び現金同等物の期首残高	24,337	46,539
現金及び現金同等物の四半期末残高	24,036	45,676

## (4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

連結子会社の税金費用については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## I 前第1四半期連結累計期間(自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連 結損益計 算書計上 額(注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	7,688	2,245	1,396	11,330	415	11,746	—	11,746
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	7,688	2,245	1,396	11,330	415	11,746	—	11,746
セグメント損益	1,676	128	△229	1,574	184	1,759	△974	784

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. セグメント損益の調整額△974百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△974百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3. セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

## II 当第1四半期連結累計期間(自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連 結損益計 算書計上 額(注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	13,782	2,381	376	16,539	664	17,204	—	17,204
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	13,782	2,381	376	16,539	664	17,204	—	17,204
セグメント損益	5,735	143	△154	5,724	411	6,135	△1,029	5,106

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. セグメント損益の調整額△1,029百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,029百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3. セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。